



DISCUS 2

Manual do Utilizador

Actualizado em Janeiro de 2002

Traduzido por Francisco Costa

© 2002 Magic Mouse Productions
12615 Sir Francis Drake Blvd.
Inverness, CA 94937 USA

◆ Instalação em Macintosh:

O programa Discus está preparado para correr sem instalação; basta clicar duas vezes no icon do Discus, e começar a fazer etiquetas.

Para copiar o programa Discus para o seu disco rígido, arraste-o, juntamente com o ficheiro de arte Discus.opc, para o fólio pretendido. Estes são os únicos ficheiros necessários para correr o Discus.

Uma vez copiado o programa Discus para o disco rígido, poderá desejar aumentar a memória utilizada pelo programa clicando no seu icon, seleccionando **File / Get Info / Memory**, e aumentando o tamanho da memória preferida.

◆ Instalação em Windows:

O programa Discus está preparado para correr sem instalação; basta clicar duas vezes no executável Discus (**Discus.exe**), e começar a fazer etiquetas.

Para copiar o programa Discus para o seu disco rígido, arraste o executável **Discus.exe**, juntamente com o ficheiro de arte **Discus.opc**, para o fólio pretendido. Estes são os únicos ficheiros necessários para correr o Discus.

O programa Discus necessita do Quicktime da Apple's para funcionar. O Quicktime encontra-se no CD-ROM de instalação, e também está disponível no site da Apple's em **www.apple.com**

◆ **Desenhe uma etiqueta em 60 segundos**

Passo 1) Selecione o tipo de etiqueta pretendido.

Passo 2) Selecione uma tela para fundo.

Passo 3) Se desejar, pinte na tela clicando em **Pintar**, e utilizando uma das muitas ferramentas alterar o fundo. Tente utilizar o balde de tinta para um enchimento rápido.

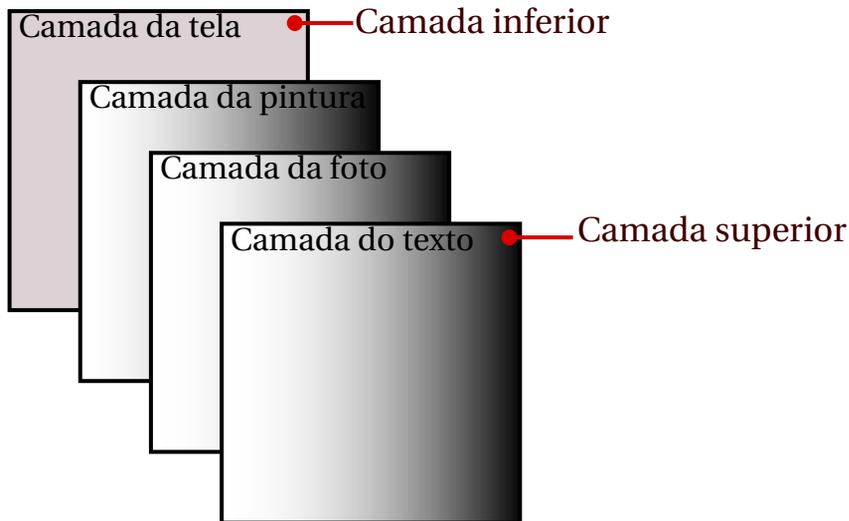
Passo 4) Clique em **Texto**, depois em **Novo**, e tecele o texto pretendido. Adicione mais caixas de texto se desejar. O tamanho e o espaçamento do texto pode ser ajustado com os cursores à esquerda. A cor e a fonte do texto são escolhidas na base do ecrã.

Passo 5) Clique em **Foto**, depois em **Novo**, e localize a fotografia ou outro gráfico no seu disco que deseje importar. Pode ajustar o factor de escala da fotografia com o cursor à esquerda. A foto pode ser arrastada com o rato, ou deslocada com as setas do teclado.

Passo 6) Clique em **Imprimir**, selecione o papel pretendido, e clique no botão **Imprimir**. Utilize as quatro setas embaixo para deslocar a impressão em passos de 0.5mm.

◆ Desenhando em camadas

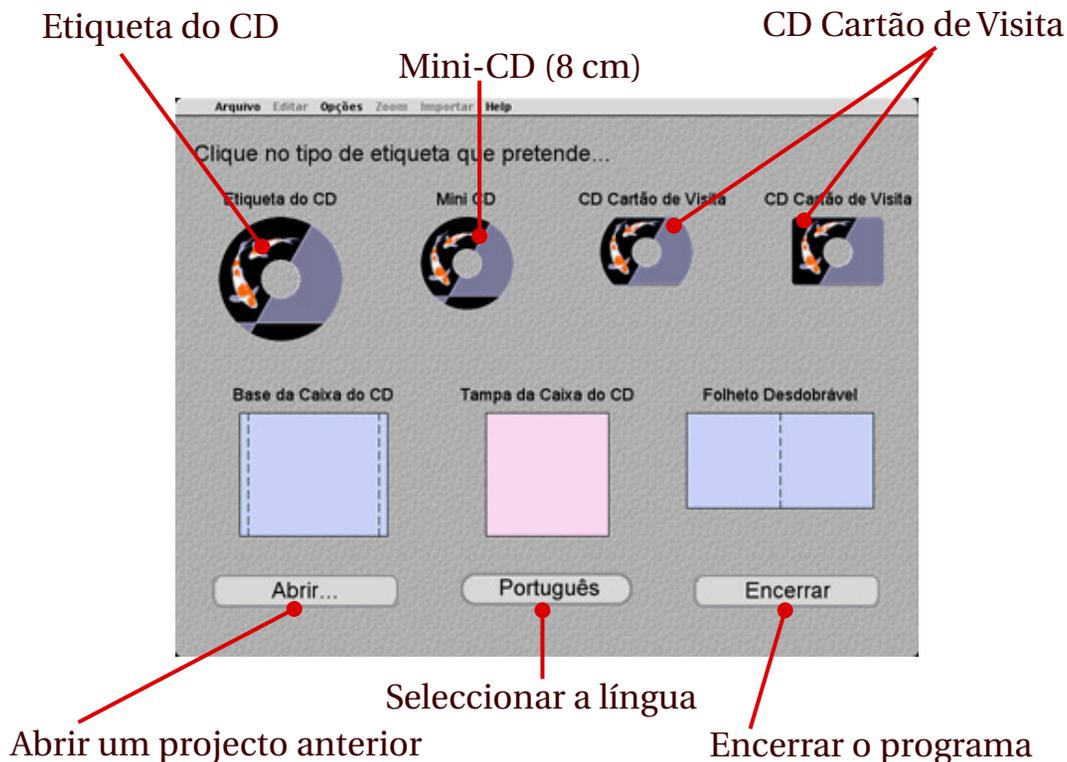
Cada etiqueta é composta de cada uma das camadas do seu desenho. As camadas estão organizadas na seguinte ordem fixa:



Nota: Actualmente, a ordem das camadas não pode ser modificada, por isso não é possível pintar em cima de uma fotografia, pelo que qualquer retoque terá de ser feito com outro programa.

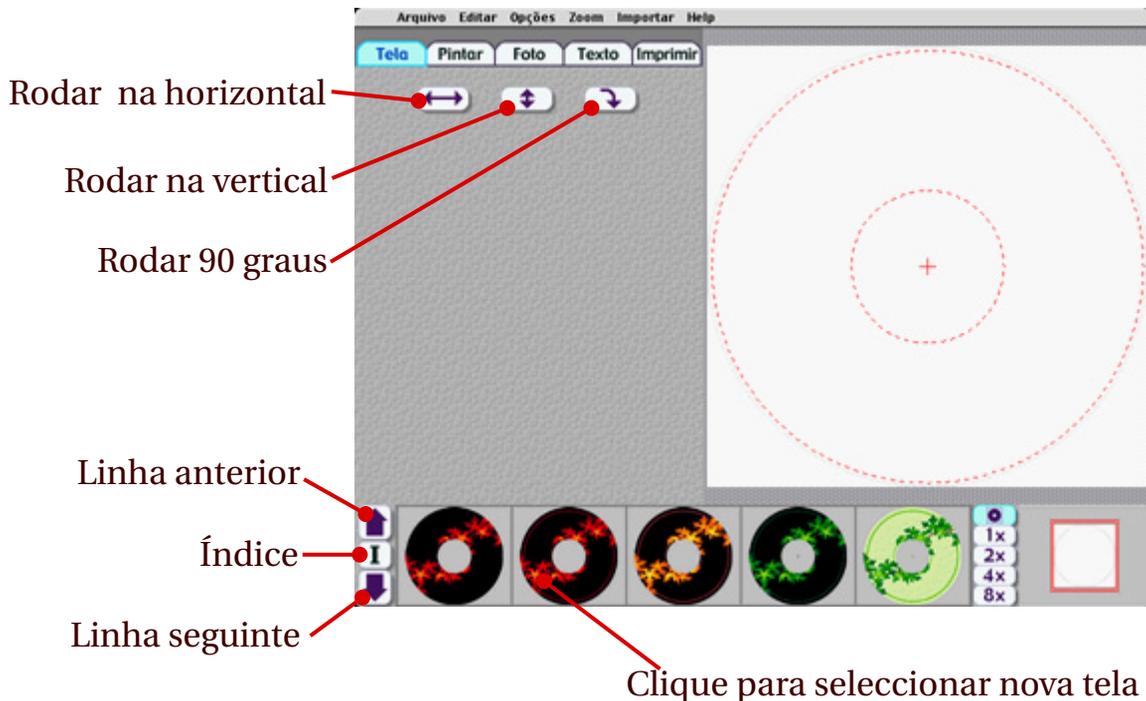
◆ Ecrã de Selecção do Projecto

No ecrã de selecção do projecto, clique no tipo de projecto desejado, abra um projecto anterior, ou mude a língua utilizada pelo programa.



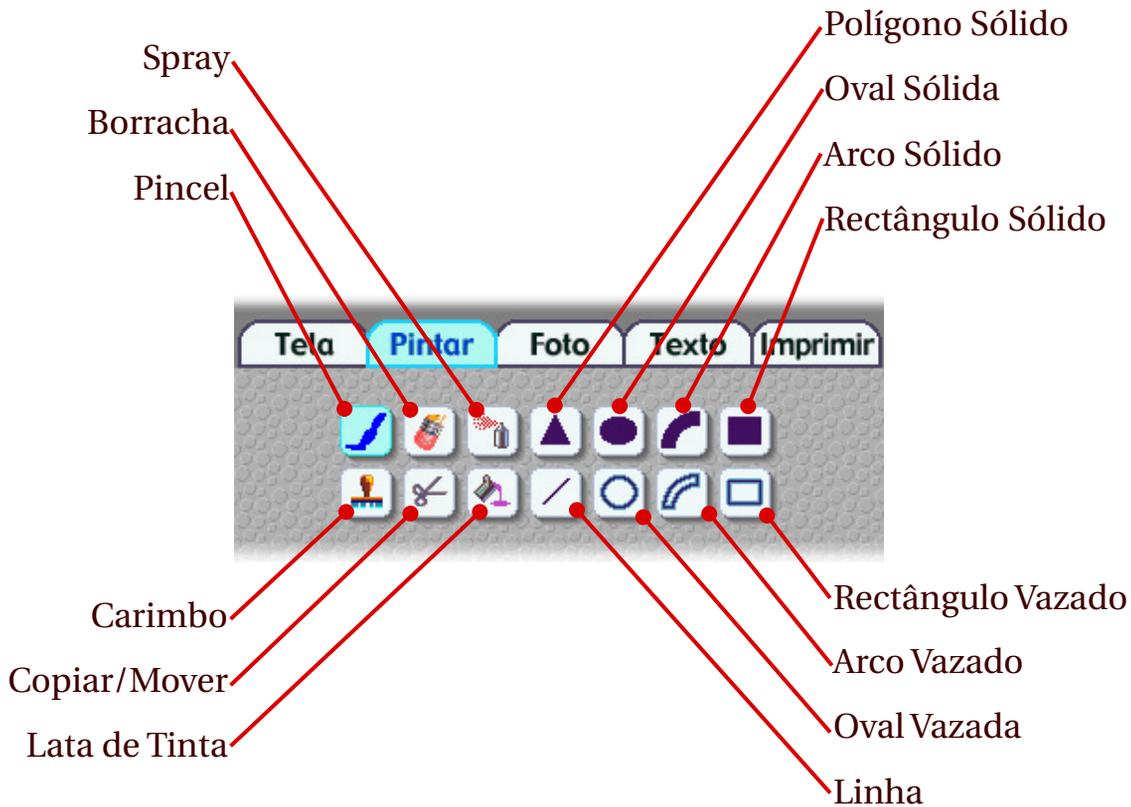
◆ Escolhendo uma tela

Clicando em **Tela**, poderá escolher um fundo para a sua etiqueta. O ponto de partida é uma tela branca, mas existem muitos padrões para escolher. No fundo do ecrã há diversas escolhas. As setas para cima e para baixo permitem mudar de linha, enquanto que o botão “I”, do índice, permite ver as escolhas em ecrã inteiro de uma só vez.



◆ Ferramentas de pintar

Com as 14 ferramentas de pintar disponíveis, poderá desenhar o seu próprio fundo, ou retocar uma tela existente.



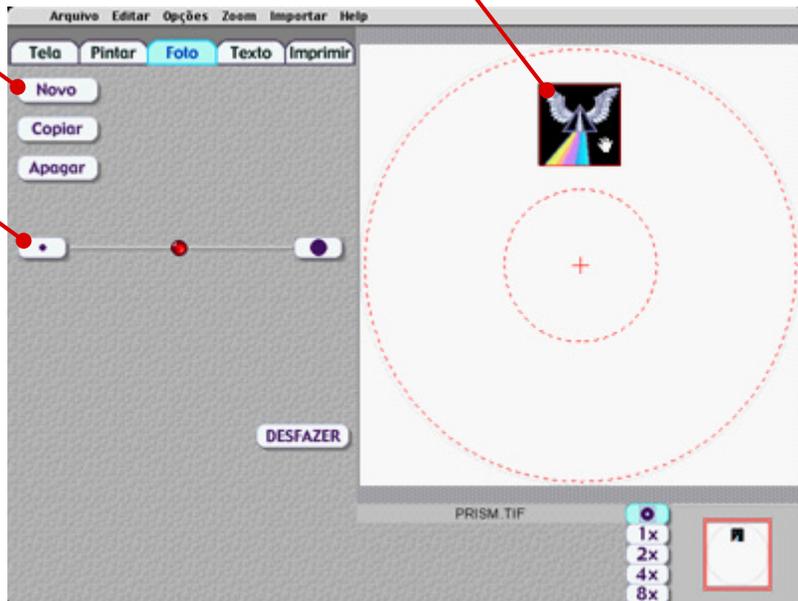
◆ Importando fotografias e gráficos

Pode importar muitos tipos de gráficos bitmap, como JPEG, GIF, BMP, PICT, TIFF, PSD, ILBM, IFF entre outros. Para importar um gráfico, clique em **Novo** e localize o gráfico no seu disco. Uma vez importado, pode ajustar o tamanho do gráfico com o cursor de tamanho. Gráficos vectoriais tipo WMF não são suportados.

Arraste o rato para mover uma imagem

Importar uma imagem

Cursor de tamanho



◆ Trabalhando com texto

Clique em Novo para criar uma nova caixa de texto. Pode compôr texto direito, inclinado, vertical ou curvo. Pode controlar o tamanho, espaçamento das letras, entrelinhado, côm e fonte de cada bloco de caracteres. As caixas de texto suportam 255 caracteres, cerca de 7 linhas.

Texto curvo superior

Criar um novo texto

Editar um texto existente

Ajustar o tamanho do texto

Ajustar o espaçamento das letras

Ajustar o entrelinhado

Ajustar o ângulo do texto

Texto Curvo inferior

Côr	Fonte		
	<i>A Garamond Bold</i>	<i>A Garamond BoldItalic</i>	<i>A Garamond Italic</i>
	A Garamond Semibold	<i>A Garamond SemiboldItalic</i>	Aachen Bold
	Akzidenz Grotesk BE	Akzidenz Grotesk BE Bold	<i>Akzidenz Grotesk BE BoldIt</i>
	Akzidenz Grotesk BE It	Akzidenz Grotesk BE Light	Akzidenz Grotesk BE LightOf
	Akzidenz Grotesk BE Md	<i>Akzidenz Grotesk BE MdIt</i>	Akzidenz Grotesk BE Super

Seleccione uma fonte

◆ Imprimindo a sua etiqueta

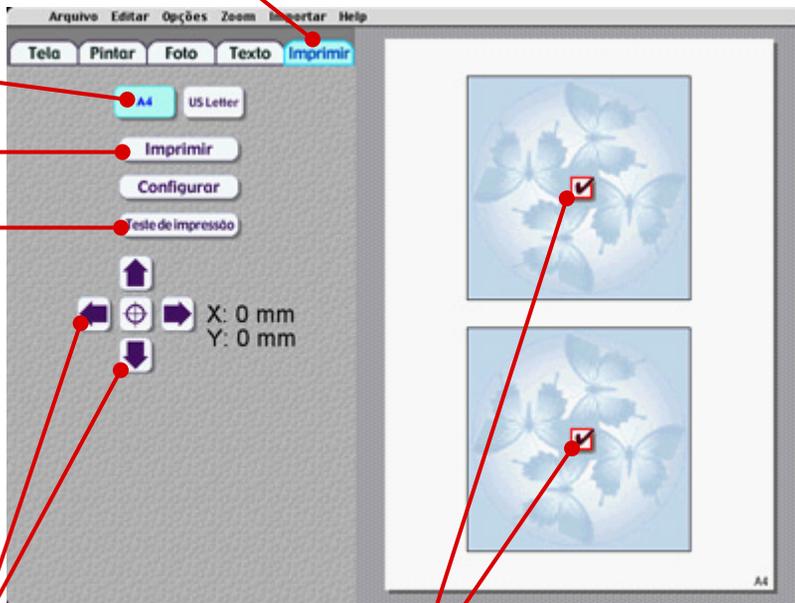
Uma vez desenhada a etiqueta, pode imprimi-la usando **Imprimir**. Clique nas caixas à direita para ligar/desligar uma etiqueta individual. Não é possível imprimir duas etiquetas diferentes de uma só vez.

Clique para seleccionar a impressão

Selecione um papel

Comece a imprimir

Imprima um teste



Clique nas setas para desviar a impressão

Clique nas caixas para seleccionar qual das etiquetas pretende imprimir.

◆ Ajuste da Impressora - 1ª parte

Devido às variações na manufactura do papel e aos erros causados pela impressora, pode ocorrer um desalinhamento consistente da etiqueta impressa. Consegue determinar o seu montante imprimindo o **Teste de Impressão**. Na folha do teste de impressão, encontrará uma cruz perto do canto superior esquerdo. O computador assume que essa cruz está a 20 mm do canto superior esquerdo do papel. Se a cruz não estiver exactamente a 20 mm, então meça a diferença com uma régua, e determine o erro.



+

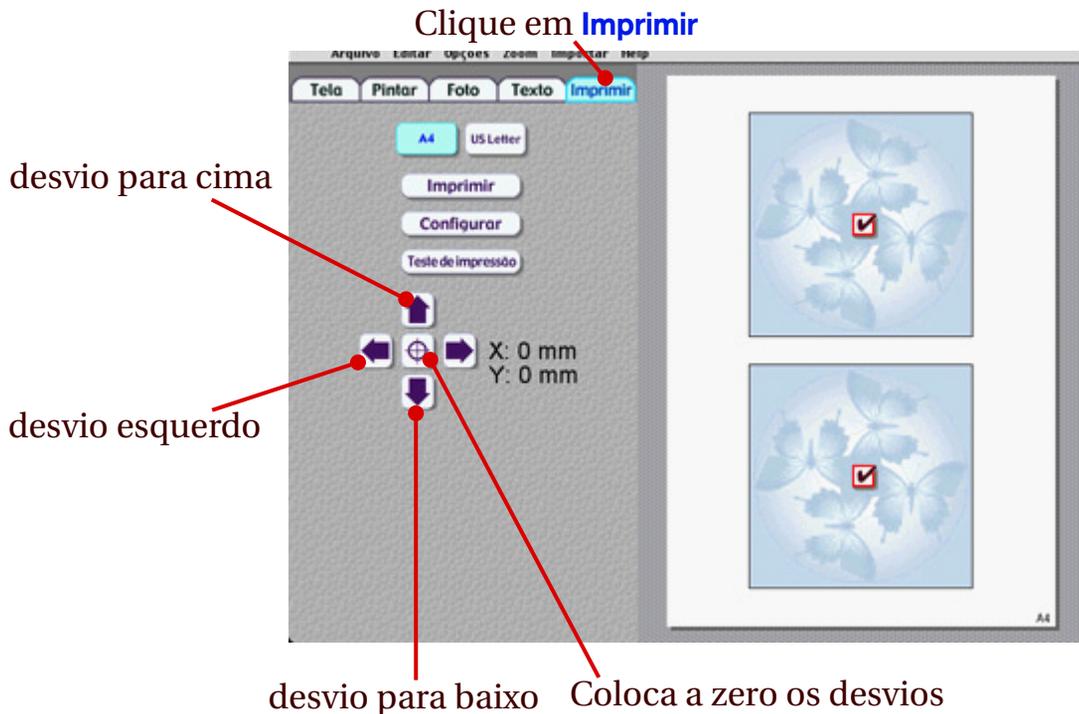
20 mm

Cruz, suposta a 20 mm do canto

(Folha do Teste de Impressão)

◆ Ajuste da Impressora - 2ª parte

Para compensar um erro consistente, existem botões de desvio em **Imprimir**, que permitem ajustar a impressão em passos de 0.5 milímetros. Os montantes ajustados são lembrados entre sessões, mas somente um conjunto de ajustamentos é memorizado, por isso se trocar de impressora, recomendamos que anote os montantes ajustados.



◆ Suporte Técnico

Pode aceder ao suporte técnico do Discus pelos seguintes canais:

e-mail: support@magicmouse.com

telefone: 1-415-669-7010 (10 AM - 7 PM PST, Segundas-Sextas)

fax: 1-415-669-7009

endereço: Magic Mouse Productions
12615 Sir Francis Drake Blvd.
Inverness, CA 94937 USA

para informação adicional sobre actualizações e outros produtos, visite a nossa página em www.magicmouse.com

◆ Créditos

Este programa foi concebido e escrito por Edward de Jong da Magic Mouse Productions de Inverness California, EUA. Gestão do projecto por Jean Garrett. Artistas participantes, Mark Ferrari, Jack Willis, Barbara Lawrence e Rich Cohen.

A sua programação foi elaborada primariamente na linguagem Modula-2, inventada pelo Prof. Niklaus Wirth do Swiss Federal Institute of Technology. Modula-2, um sucessor do Pascal, é provavelmente a linguagem de computador mais limpa até hoje concebida, e produz programas rápidos, confiáveis, e eficientes.

O programa foi originariamente feito num computador Macintosh, utilizando o ambiente de desenvolvimento MPW, e um compilador fornecido pela pl Gesellschaft für Informatik de Munique, Alemanha.

A versão Windows do programa foi desenvolvida utilizando o compilador Stony Brook Modula-2 fornecido pela Gogesch Micro Systems de Thousand Oaks, California, juntamente com uma pequena porção de código assembler da Intel para áreas sensíveis. A versão Windows usa a emulação Quickdraw da Magic Mouse, que permite um elevado grau de partilha de código entre as duas versões.

Gostaríamos de agradecer aos nossos tradutores e aos primeiros mil utilizadores, que nos ajudaram a corrigir e melhorar o produto com a suas muitas sugestões.